

# ESTUDIO EXPLORATORIO ACERCA DE LA ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS DE LOS ESTUDIANTES UNIVERSITARIOS EN UN ESCENARIO DE PANDEMIA

Gómez-Galán, J., Lázaro-Pérez, C., & Martínez-López, J. (2021). Exploratory Study on Video Game Addiction of College Students in a Pandemic Scenario. *Journal of New Approaches in Educational Research*, 10(2), 330-346. doi: 10.7821/naer.2021.7.750

## INTRODUCCIÓN

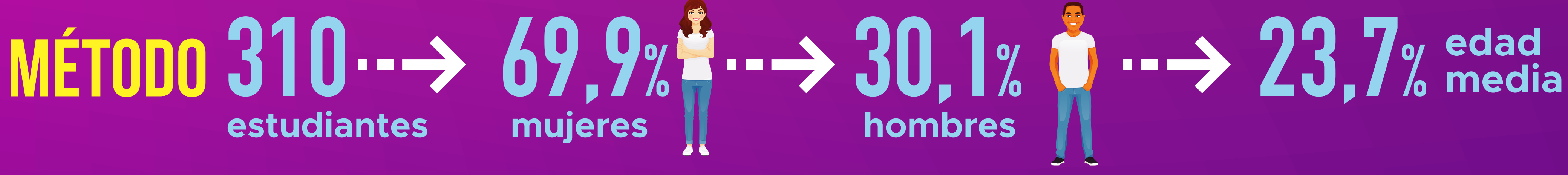
### ► FACTORES QUE PROPICIAN EL RIESGO DE ADICCIÓN A LOS VIDEOJUEGOS

- ➡ - Acceso a Internet
- Nuevos dispositivos digitales, cada vez más baratos
- Falta de control parental
- Confinamiento COVID-19

### ► OBJETIVO ➡ Descubrir la adicción a los videojuegos en estudiantes universitarios españoles durante la primera ola de la pandemia COVID-19

### ► Objetivos secundarios

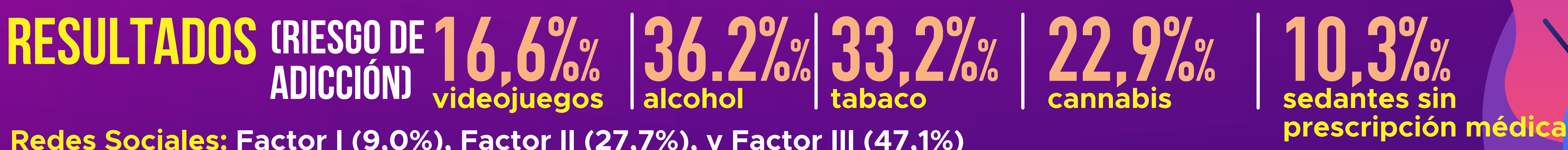
- Comprobar si dicha adicción está relacionada con factores sociodemográficas, o adicciones a redes sociales y/o sustancias tóxicas.
- Comprobar si se trata de un problema de incidencia en el mundo universitario y, si es así, proponer a las autoridades universitarias la creación de programas de prevención y asistencia.



### ► INSTRUMENTOS

- ➡ **GASA** Escala de Adicción al Juego para Adolescentes.
- ASSIST** Cuestionario para evaluar el riesgo de adicción al alcohol, tabaco y otras drogas.
- ARS** Escala de Adicción a las Redes Sociales. ➡ Factor I. Obsesión

Análisis descriptivo + Asociación entre variables + Regresión lógica



## CONCLUSIONES

- **Hombres** ➡ Más probabilidades de ser adictos a los videojuegos. ➡ Íntimamente ligada a la adicción a las Redes Sociales (Factor I y Factor III).
- **Sustancias tóxicas** ➡ Sin conexión con la adicción a los videojuegos.

El mundo educativo debe desarrollar y aplicar diferentes estrategias de alfabetización digital que permitan a los estudiantes afrontar los peligros del consumo excesivo de tecnologías y medios digitales.

